



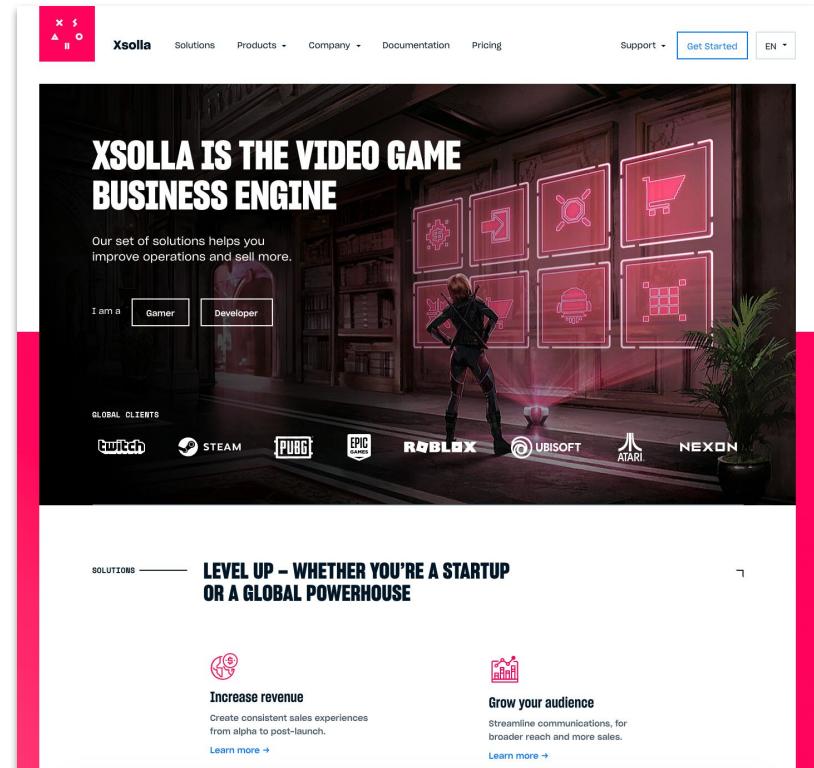
# ЛОКАЛИЗАЦИЯ ДОКУМЕНТАЦИИ

Носкова Екатерина, Xsolla



# О XSOLLA

Xsolla создает решения, которые помогают разработчикам игр выпускать, монетизировать и продвигать свой продукт в любой точке мира.

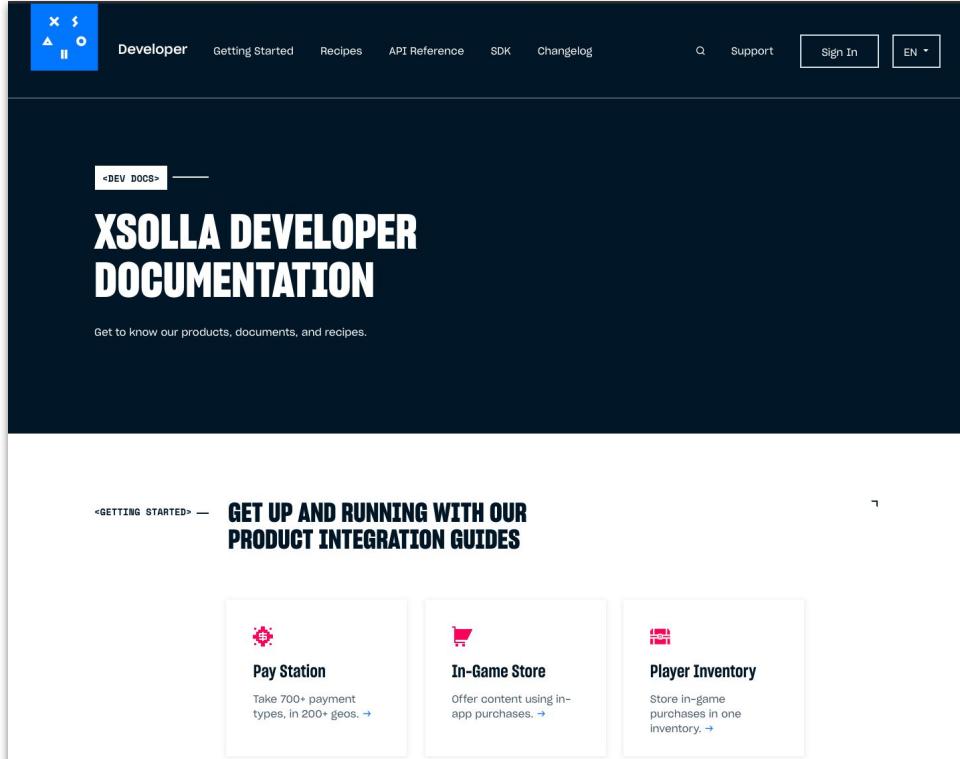


The screenshot shows the Xsolla website homepage. At the top, there is a navigation bar with the Xsolla logo, 'Solutions', 'Products', 'Company', 'Documentation', 'Pricing', 'Support', a 'Get Started' button, and a language switcher set to 'EN'. The main banner features a dark background with a female character in a futuristic suit standing in front of a wall of glowing red screens displaying various game icons. The text 'XSOLLA IS THE VIDEO GAME BUSINESS ENGINE' is prominently displayed. Below the banner, there is a section for 'GLOBAL CLIENTS' featuring logos for twitch, STEAM, PUBG, EPIC GAMES, ROBLOX, UBISOFT, ATARI, and NEXON. At the bottom, there is a section titled 'SOLUTIONS' with two main offerings: 'Increase revenue' (with a description about creating consistent sales experiences and a 'Learn more' button) and 'Grow your audience' (with a description about streamlining communications and a 'Learn more' button).

# ДОКУМЕНТАЦИЯ ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ

Часть partner journey:

- знакомство с продуктами
- оценка сложности интеграции
- отслеживание изменений



The screenshot shows the Xsolla Developer Documentation homepage. The top navigation bar includes links for 'Developer', 'Getting Started', 'Recipes', 'API Reference', 'SDK', 'Changelog', 'Support', 'Sign In', and a language selector for 'EN'. A search bar is also present. The main title 'XSOLLA DEVELOPER DOCUMENTATION' is prominently displayed in the center, with a subtext 'Get to know our products, documents, and recipes.' Below the title, there's a 'GETTING STARTED' section with three cards: 'Pay Station' (icon of a credit card with a gear), 'In-Game Store' (icon of a shopping cart), and 'Player Inventory' (icon of a clipboard with a document). Each card has a brief description and a '→' link.

XSOLLA DEVELOPER DOCUMENTATION

Get to know our products, documents, and recipes.

GETTING STARTED

Pay Station

In-Game Store

Player Inventory

# ЛОКАЛИЗАЦИЯ – ЭТО?

**Локализация (l10n)** – адаптация продукта к языковым и культурным особенностям регионов, отличных от того, в котором разрабатывался продукт. В веб-разработке под продуктом подразумевается веб-сайт, веб-приложение, мобильное приложение, etc.

**Birthday**

14  Jul  1994  [?](#)

**Gender**

Female  Male  Custom [?](#)

By clicking Sign Up, you agree to our [Terms](#), [Data Policy](#) and [Cookie Policy](#). You may receive SMS notifications from us and can opt out at any time.

**Sign Up**

**Дата рождения**

14  июл  1994  [?](#) Зачем указывать дату рождения?

Женщина  Мужчина

Нажимая кнопку Регистрация, вы принимаете [Условия](#), [Политику использования данных](#) и [Политику в отношении файлов cookie](#). Вы можете получать от нас SMS-уведомления, отказаться от которых можно в любой момент.

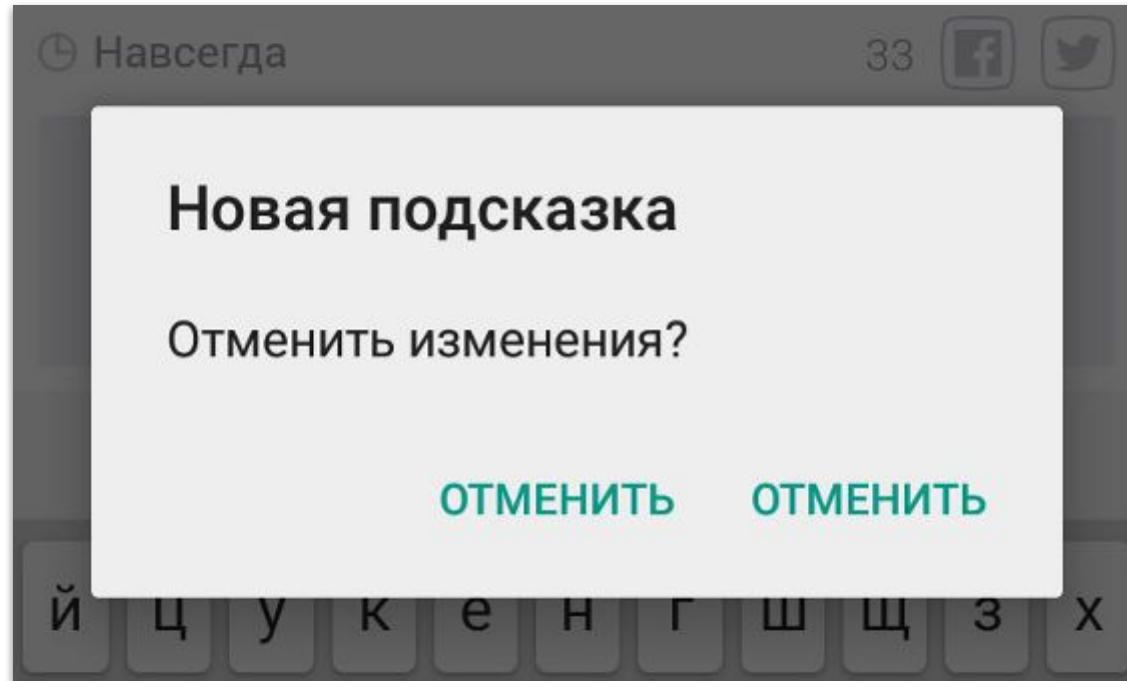
**Регистрация**



# ЛОКАЛИЗАЦИЯ И ПЕРЕВОД



# ЛОКАЛИЗАЦИЯ И ПЕРЕВОД



# ЛОКАЛИЗАЦИЯ И ПЕРЕВОД



# ЗАЧЕМ НУЖНА ЛОКАЛИЗАЦИЯ?



## ЗАЧЕМ НУЖНА ЛОКАЛИЗАЦИЯ?

- Выход на новый рынок в рамках глобализации – подготовки продукта к запуску и работе на международных рынках
- Одного только английского языка не всегда достаточно – английский знают не все, бывает специфическая аудитория со своими культурными особенностями (французы, корейцы, китайцы и т.д.)
- Забота о пользователе повышает лояльность и уровень доверия аудитории -> влияние на прибыль. [Can't Read, Won't Buy](#) (Common Sense Advisory, 2007) – исследование, согласно которому 55% пользователей в сегменте B2C совершают покупки только на сайтах с контентом на родном языке

Все это применимо и к локализации документации.

# ПРОЦЕСС ЛОКАЛИЗАЦИИ: УЧАСТНИКИ

В локализации документации участвуют:

- **Технический писатель** – готовит исходный контент на RU/EN
- **Редактор-копирайтер** – переводит/валидирует контент на EN
- **Менеджер по локализации** – управляет процессами локализации
- **Переводчики-носители языка** – локализуют контент в своей языковой паре
- **Лингвистический тестировщик** – проверяет локализованный контент и его отображение
- **DocOps-инженер** – автоматизирует процессы локализации

Набор участников может варьироваться в зависимости от объема контента, количества языков, подходов и процессов, принятых в компании.



## ПРОЦЕСС ЛОКАЛИЗАЦИИ: КОМАНДА ПЕРЕВОДЧИКОВ

Если вам придется искать команду переводчиков:

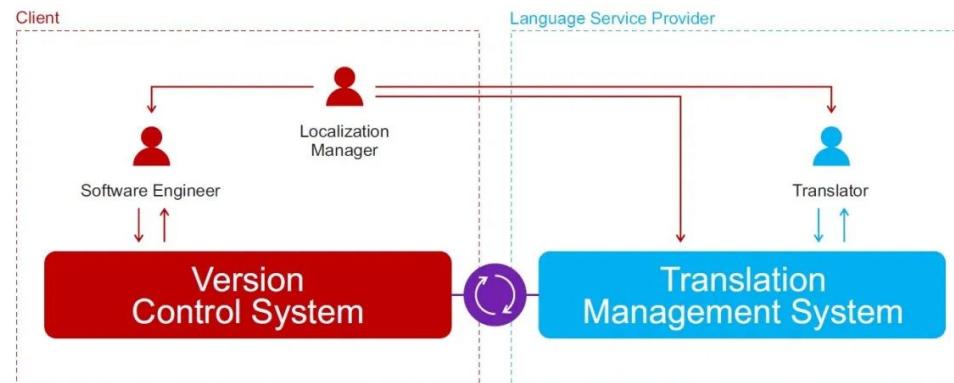
- Страйтесь работать с лингвистами-носителями языка
- Ищите их на общеизвестных переводческих порталах - Proz, Tranzilla, Smartcat
- Проводите для них онбординг
- Передавайте контекст, скриншоты
- Будьте всегда на связи



## ПРОЦЕСС ЛОКАЛИЗАЦИИ: АВТОМАТИЗАЦИЯ

**Continuous Localization** – подход к локализации, который подразумевает непрерывную доставку переводов через автоматизацию процессов. Компонентами технологического стека Continuous Localization являются система контроля версий (git), сервис локализации (CAT) и механизм транспорта ресурсных файлов с локализованными строками.

### Continuous Localization



# ПРОЦЕСС ЛОКАЛИЗАЦИИ: АВТОМАТИЗАЦИЯ

**Ресурсный файл** – файл с набором строк в формате JSON/JS/TS/YML/YAML. Используется для локализации контента.

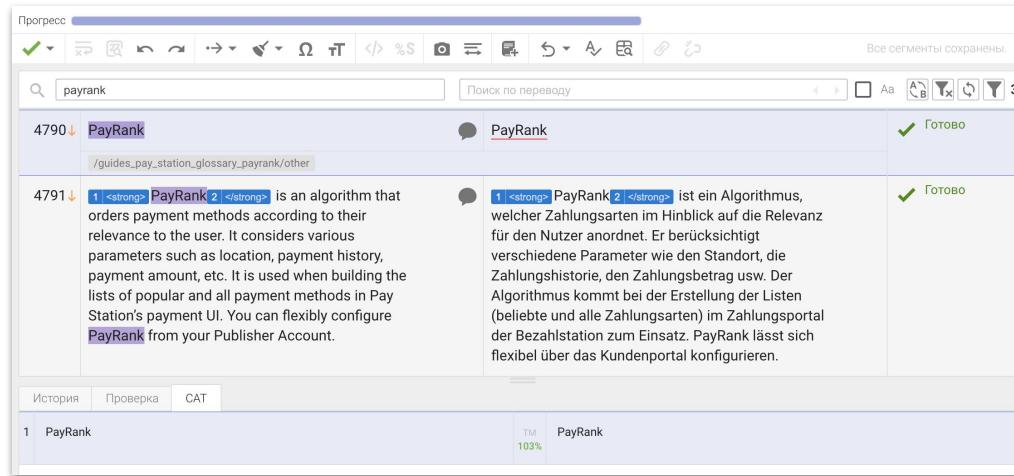
**Строка** – единица локализации контента, из которых состоит ресурсный файл. Включает в себя **ключ** и **текст** в формате ключ: значение. Пример строки: "pages.events.subscribe.subtitle": "Get the latest news, events and much more". В данном примере "pages.events.subscribe.subtitle" является ключом, "Get the latest news, events and much more" – значением.

```
en.yaml
212 guides_pay_station_glossary_payrank:
213   other: PayRank
214 guides_pay_station_glossary_payrank_desc1:
215   other: <strong>PayRank</strong> is an algorithm that orders payment methods according to their relevance to the user. It
   • considers various parameters such as location, payment history, payment amount, etc. It is used when building the lists
   • of popular and all payment methods in Pay Station's payment UI. You can flexibly configure PayRank from your Publisher
   • Account.
```

# ПРОЦЕСС ЛОКАЛИЗАЦИИ: АВТОМАТИЗАЦИЯ

**САТ-система** – система автоматизированного перевода, которая упрощает процесс локализации за счет единого инструмента взаимодействия заказчика и переводчика, автоматической проверки качества перевода и использования памяти переводов и глоссариев.

**Память переводов** – база данных, содержащая набор ранее переведенных сегментов текста.



PayRank

4790 ↓ PayRank

4791 ↓ 1 **PayRank** 2 **PayRank** is an algorithm that orders payment methods according to their relevance to the user. It considers various parameters such as location, payment history, payment amount, etc. It is used when building the lists of popular and all payment methods in Pay Station's payment UI. You can flexibly configure PayRank from your Publisher Account.

1 **PayRank** 2 **PayRank** ist ein Algorithmus, welcher Zahlungsarten im Hinblick auf die Relevanz für den Nutzer anordnet. Er berücksichtigt verschiedene Parameter wie den Standort, die Zahlungshistorie, den Zahlungsbetrag usw. Der Algorithmus kommt bei der Erstellung der Listen (beliebte und alle Zahlungsarten) im Zahlungsportal der Bezahlstation zum Einsatz. PayRank lässt sich flexibel über das Kundenportal konfigurieren.

История Проверка CAT

1 PayRank TM 103% PayRank



# ПРОЦЕСС ЛОКАЛИЗАЦИИ: АВТОМАТИЗАЦИЯ

Интернационализация (i18n) – технологические приемы разработки, которые упрощают локализацию:

- Хранение строк в ресурсных файлах (YAML, JSON, etc.)
- Учет особенностей других языков при проектировании UI/UX (RTL-языки, кириллица, азиатские языки, немецкий язык)
- Соблюдение структурно-семантической цельности (смыслового единства) текста в рамках строки
- Использование стандартов для вывода чисел, дат, времени, валюты, etc.
- Учет особенностей плурализации в разных языках

Примеры i18n библиотек - [i18next](#) (React, AngularJS, Vue.js, Node.js, PHP, iOS, Android, etc.), [FormatJS](#) (React и другие JS-фреймворки), [go-i18n](#) (Hugo)



# ПРОЦЕСС ЛОКАЛИЗАЦИИ: АВТОМАТИЗАЦИЯ

Пример технологического стека:



**GITLAB**

- YAML  
RESOURCE FILES



**SERGE**

- CONTINUOUS  
LOCALIZATION  
ENGINE

**Smartcat**

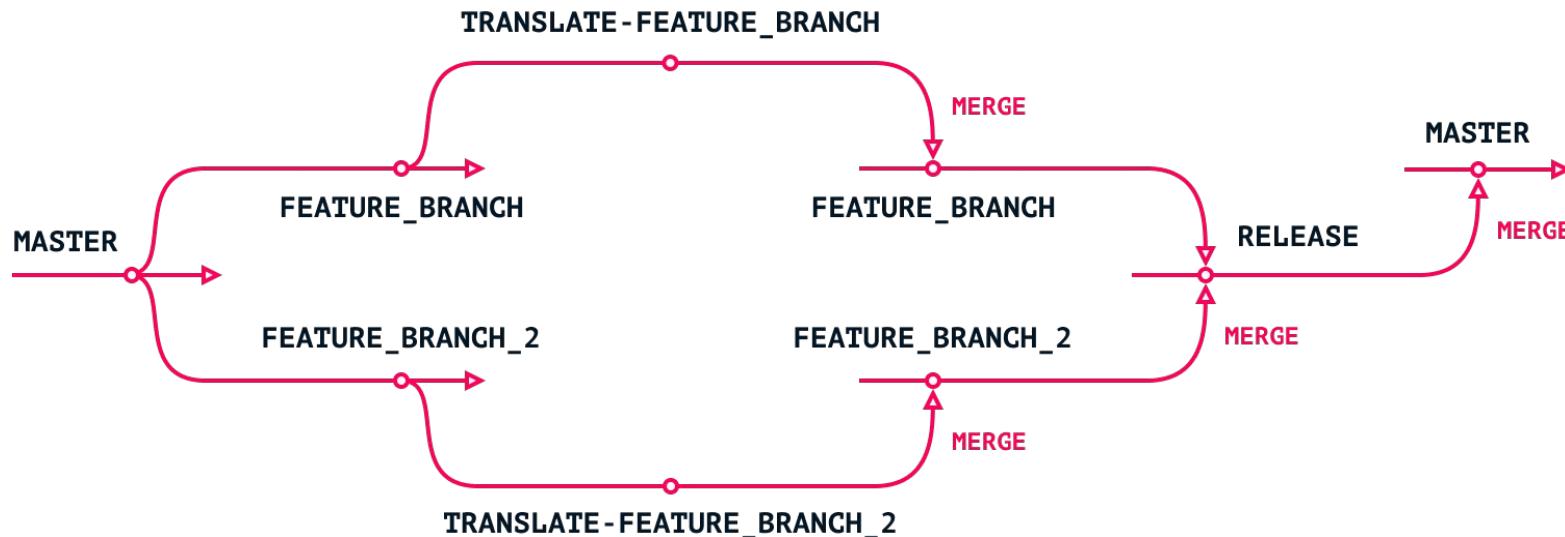
**SMARTCAT**

- COLLABORATION WITH  
TRANSLATORS
- TRANSLATION  
MEMORY
- GLOSSARIES



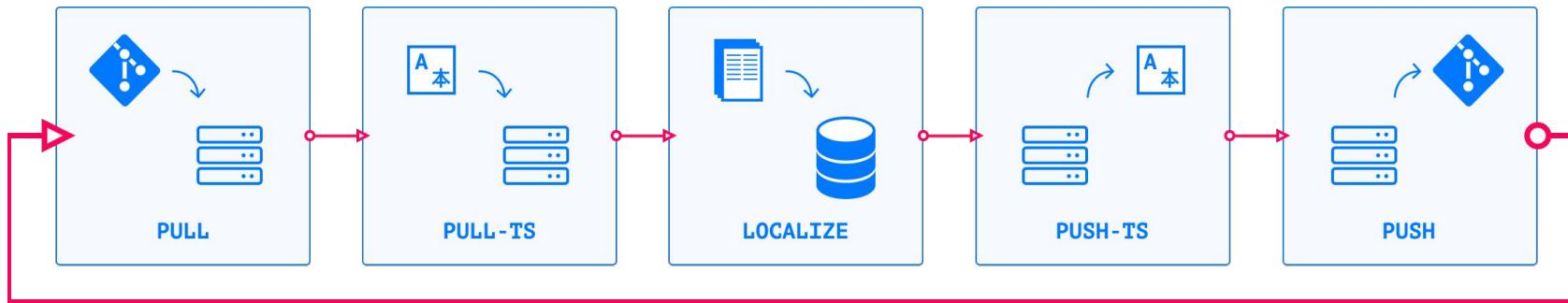
# ПРОЦЕСС ЛОКАЛИЗАЦИИ: АВТОМАТИЗАЦИЯ

Пример git flow:



# ПРОЦЕСС ЛОКАЛИЗАЦИИ: АВТОМАТИЗАЦИЯ

Пример механизма транспорта ресурсных файлов с локализованными строками:



# ПРОЦЕСС ЛОКАЛИЗАЦИИ: АВТОМАТИЗАЦИЯ

Пример коммита в ветку translate- (из САТ пришел перевод строки на немецкий):

Automatic commit of updated project files

-o parent [c8f3c715](#) ↵translate-DOC-3863-Refund-recipe ...

⌚ No related merge requests found

**Changes 5**

Showing 5 changed files ▾ with 14 additions and 5 deletions

Hide whitespace changes [Inline](#) [Side-by-side](#)

▼ [i18n/de.yaml](#) ↵

...

14309 14309 @@ -14309,7 +14309,10 @@ recipes\_refund\_how\_to\_get\_it\_full\_refund\_desc3:  
14309 14309 recipes\_refund\_how\_to\_get\_it\_partial\_refund:  
14310 14310 other: Teilerstattung  
14311 14311 recipes\_refund\_how\_to\_get\_it\_partial\_refund\_desc1:  
14312 14312 - other: ''  
14312 + other: So erstellen Sie ein Teilerstattung:<ul><li>Mithilfe der [API-Methode](1).</li><li>Durch  
14313 + Senden eines Antrags an den Account Manager oder das Supportteam über ein geeignetes  
14314 + Kommunikationsmittel (z.B. Basecamp, Chat, E-Mail usw.). Der Supportmanager leitet  
14315 + diese Anträge über Xsolla-Tools weiter.</li></ul>  
14313 14316 recipes\_refund\_who\_can\_use\_it\_desc1:  
14314 14317 other: Partner, die die [Bezahlstation](1) integriert haben.  
14315 14318 recipes\_relock:  
...

...

## ПРОЦЕСС ЛОКАЛИЗАЦИИ: АВТОМАТИЗАЦИЯ

Что дает автоматизация локализации:

- Консистентность переводов и терминологии
- Оптимизация затрат на локализацию
- Переиспользование контента
- Легкая масштабируемость



## ПРОЦЕСС ЛОКАЛИЗАЦИИ: КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА

- Автоматическая проверка специальными инструментами/библиотеками (линтерами). Лингвистические линтеры валидируют орфографию, грамматику, пунктуацию на основе заданных правил.

Примеры линтеров:

- [vale](#)
- [yaspeller](#)



# ПРОЦЕСС ЛОКАЛИЗАЦИИ: КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА

- Автоматическая проверка в CAT (опечатки, плейсхолдеры, термины)

The screenshot shows a localization tool interface with a main content area and a review step. The main content area contains text about a widget and its demo page, and a code snippet for embedding it. A review step is shown with a green checkmark and the word 'Готово' (Ready). A yellow warning icon is also present. A modal dialog box titled 'Ошибки перевода' (Translation errors) lists a single error: '1. Опечатка: "демо-странице"' (Typo: "демо-странице"). The bottom right of the interface shows buttons for 'CAT инфо' (CAT info), 'Конкордансный поиск' (Concordance search), and 'Различия' (Differences). A small navigation bar with icons for back, forward, and search is at the bottom left.

Виджет - это скрипт, который можно встроить на ваш сайт для продажи товаров. Примеры работы виджета можно посмотреть на [демо-странице](#) [\(1\)](#).

Код для вставки виджета:

Готово

Ошибки перевода

1. Опечатка: "демо-странице"

CAT инфо

Конкордансный поиск

Различия

## ПРОЦЕСС ЛОКАЛИЗАЦИИ: КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА

- Лингвистическое тестирование:
  - проверка интерфейса (верстка, отсутствие перевода, битые ссылки, битые изображения и т.д.) — может выполняться по чек-листам, не требует знания языка, но важна насмотренность
  - проверка ошибок, тона, стиля, читабельности, и т.п. — требует знания языка, выполняется лингвистом-носителем языка



## ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ И МАТЕРИАЛЫ

- [Как убедить топ-менеджмент в необходимости локализации](#)
- [Интернационализация: как сделать веб доступным для всех](#)
- [Статьи о непрерывной локализации \(в 3-х частях\)](#)
- [Localization Essentials by Google](#)
- [Курсы по локализации](#)
- [Best practices for software localization](#)
- [10 common mistakes in software localization](#)
- [Why localization is so hard](#)
- [serge.io](#)
- [smartcat.ai](#)



# THANK YOU



@koshatneg

